BLIZZARD ENTERTAINMENT

DIABLO IV

SINS of the HORADRIM

APOTEOZA

PYŁE DO WAS, PRZEPOWIADAMY KATASTROFĘ OWACJOŁ, W PLANEŁ POTRZEBIE.

Z PEWNOŚCIĄ SZYBCIEJ SZYBCIEJ KLĘCZE ASTAROTA.

WRAZ Z DRUIDAMI, ANDEL I NARANDIL, I TRUDEJA WYWALCZYLIŚMY TO ZWYCIĘSTWO.

ALE... TO NIE JEST CAŁA PRAWDA.

GDY WY CYTACIE MOJE SŁOWA, DOPIEW WŁADZE PRÓBUJE NE UMOLNIĆ.

NIE TAK MIAŁO BYĆ.

LECZ ALTERNATYWNE ROZWIĄZANIA...

BYŁY ZNACZNIE GORSZE.

POWINIŚMY POCZNĘĆ PRZYGOTOWANIA NA POWRÓT TYRAELA.

ALE NIE WIEMY, DOKĄD WŁADZE CZY W OGÓLE PLANUJE WROCĆ.

BYĆ MOŻE NADEJDZIE CZAS, BY MIECZ PRZYBYŁ INNE MOCE.

KAMIENIE DUSZ.

TAMTE BYŁY NAJSILNIEJSZYMI SPOŚRÓD NOŻOŻERCÓW.

ALE SKORO ZNALEŹLIŚMY ŚWIEŻE, MOŻEMY ZNALEŹĆ INNE SPOSOBY, BY SIĘ WYTRZEĆ.

NIE, DOŁAMIE TYLKO SŁAŃ OCHRONY.

TYMCZASOWA BARIERA DUŻ PIENĘDZ.

WIELE CYTALEM O KAMIENIACH DUSZ. ZAKLĘCIA ZOSTAŁY SPARCHNĘCI NAD NIM PRZEZ SPAWONY PRZEZ ZŁOWIEŃ PRZEZ BIEŻ STUŁOŚĆ.

ZOLTUN, KIEŁ NAPISAŁ WIELE O WYKŁĘDZANIU KAMIENI DUSZ.

ZNOWU WYLECIAŁEŚ WYRZUCONY Z NIEBIOSÓW! ZAPRZĄTNĘŁEŚ TW WŁASNĄ DZIURA.

CZARNY KAMIEŃ DUSZ NULLA NIEMAL DOSKONALE OCZYSCIŁ ZAGRAŻ.

NIE CHCE WIDZIEĆ TWA TUTAJ.

ZMARTWIENIE JEST NIEODTYM ZEBRANIEM ZAZDROŚCI.

BEZ TRABALA W UŚMIECHACH ODGRANIONE DOŁEM DO ROZKARU.

NIE POTRAFIŁAŚ, NIE CHCIEŁAŚ, PODJĄĆ KONIECZNEJ DECYZJI.

NIE MOGŁEM PATRZEĆ NA TO BEZCZYNNIE.

WORADRIWOWIE I SAM NULL POUMYWAŁI ZEBIO ZAPISAŁ, ALE WIEDZIAŁEM, ŻE WIDNA JE ODCINAĆ.

LATAMI PRZEKOPYWAŁEM SIĘ PRZEZ ZAPYTANIE NULLA. ZAPOMNIANE BIBLIOTEKI...

PLANIE GROMADZIŁEM PRZEDE WSZYSTKIM GRIMOIRZE KAŁAŃSKI, ZOSTAŁ PRZEZ ROZWALNIONY.

ALE PISMA NULLA. BYŁY TRUDNE DO ZDSZYFROWANIA. KTOŚ ZAPEWNE ZOSTAŁ PRZEKONYWCZO ROZWIĄZANIA W ROZBITNIK PRIMCALCE.

W TYM ŚWIETLE PLAN WYDAWAŁ SIĘ ZAKŁADNIKIEM. NO BO NIE BYŁEM NA NIM. ALE BYŁEM. A JEŚLI CHARAKTERYSTYKO NIE BYŁO AI WILE.

ALE BYŁEM. CZAR NULLA STWORZYŁ NOWY KAMIEŃ DUSZ. WYCZYSZCZONY. WYCZYSZCZONY. CZYŁ A NIE JAKO DZIEŁO PYŁAŃ.

PRZEWIERTNĘŁEM CAŁE NAGRZYBNIUM GOMOL KERPTO.

I, JOŃ ZAŁAŃO ZAŁAŃ POSZUKIWAŃ. WŁ W ARONSI. JA ZNALAZŁEM SPOSÓB.

NIE!

NA ŚWIATŁOŚĆ

ASTAROT.

PATRZYŁEM. JAK DRUGI WALCZĄ I GINĄ. ŻYCIE ZAMIENIAŁO SIĘ W MIGOTY WŁASNE POWTYŁMIAŁ TEGO SIĘ. NO. OPRÓCZ KAMIENIA DUSZ.

KONTYNUOWAŁEM POSZUKIWANIA. AŻ OCD PAKAŁAŁ ARCYTYANI. ZNALAZŁEM PRACOWNIĘ NULLA.

LOGAN WAK
RACZ
W ZEDZWAK.

NIE BYŁEM PRZYGOTOWANY NA CZYSTĄNOŚĆ TAM KOSMARY.

WHAAAA

WYPACZONE EFEKTY EKSPERYMENTÓW - I GORSZE RZECZY.

SSSS

NOŻYCE ŚWIĘTO... NIEBEZPIECZNE.
CZYŻBY W KONCU ODKRYŁEŚ PRAWDĘ? W ZIMY ZAPOMNIAŁEŚ O ZIMIE? ZAPOMNIAŁEŚ, JAK MAŁOWARTOŚCIOWY JEST MITRAX?
NIE, NIE UCZYNIŁ TEGO.
ALE JEST WŁÓCZNIĄ, KTÓRA ZAŁEPIŁA I NIE PYSZAŁCIMA TWYCH RĄK.
W NASTĘPNY GRZMIĄCYM UDERZENIU ZAPOMNIAŁEŚ SUSZARKA WAŻYŁ WIĘCEJ NIŻ KRYTYKÓW.
LECZ DOSTRZEGŁEŚ TEŻ, ŻEŚMY NAGLE NA ZIMNIEJSZE MIEJSCA OD CZERWENI.
I JEJ PRAGNIENIE PCHNIE JAKIŚ NASZEGO.
NIE COFNIE SIĘ.
AVATAR? JEST TERAZ UWIĘZIONY W KAMIENIU DUCH. JEGO PODŁOŻE ZOSTAŁA SPŁYNĄŁA MOJA KRWIĄ I POŚWIĘCENIEM...
ALE TO, NA JAK DŁUGO ZALEŻY OD WAS.
JEŻELI NIE ZAUFACIE, BY ZAMKNĄŁ RIBBONOWY ZAMEK VE POPRZEM, PROSZĘ O WAŚZA POMOC.

KONIEC

Tekst
Fred Kennedy

Projekt
Corey Peterschmidt

Ilustracje
Adam Gorham

Kolory
Lauren Affe

Czcionki
AndWorld Design

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Starsza dyrektorka ds. rozwoju fabuły i marki Venecia Duran

Starszy kierownik ds. tekstów i książek Matthew Cohan

Nadzór redakcyjny Chloe Fraboni

Starszy grafik marki Corey Peterschmidt

Produkcja Carlos Garcia Renta, Brianne Messina, Takayuki Shimbo, Valerie Stone

Konsultacja fabularna Ian Landa-Beavers

Konsultanci z zespołu twórców gry Nick Chilano, Gabriel Ling, David Lomeli

Blizzard.com

© 2025 Blizzard Entertainment, Inc., Blizzard i logo Blizzard Entertainment są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Blizzard Entertainment, Inc. w Stanach Zjednoczonych lub innych krajach.

Publikacja: Blizzard Entertainment

Niniejszy komiks jest dziełem fikcji. Imiona, postaci, miejsca i zdarzenia są wytworem wyobraźni autora bądź artysty lub zostały użyte fikcyjnie. Wszelkie podobieństwo do rzeczywistych osób, żyjących bądź zmarłych, przedsiębiorstw, wydarzeń czy miejsc jest zupełnie przypadkowe.

Blizzard Entertainment nie ma wpływu na utwory bądź treści autora lub osób trzecich ani nie bierze za nie odpowiedzialności.